

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak berkebutuhan khusus dalam dunia pendidikan merupakan anak yang harus memperoleh penanganan yang lebih dibanding dengan anak pada umumnya. Mereka harus mendapat program-program pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan kemampuan mereka yang mengalami gangguan. Mereka mempunyai potensi yang besar dalam dirinya masing-masing, sehingga pendidik haruslah cerdas mengembangkan potensi mereka dengan kondisi mereka yang mengalami gangguan. Dalam hal ini, penulis mencoba membantu anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunarungu dalam menerima materi pembelajaran, karena mereka harus memperoleh penanganan yang tepat khususnya pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sebagai upaya menangani anak dengan tepat berdasarkan karakteristik anak tunarungu itu sendiri sehingga dapat mencapai perkembangan yang optimal.

Anak Tunarungu adalah seseorang yang mengalami hambatan dalam pendengaran yang berdampak terhadap proses penerimaan informasi dalam aspek kehidupannya karena hambatan yang dialaminya. Hambatan yang dialaminya dalam memproses informasi menyebabkan anak tunarungu berbeda dengan anak pada umumnya, anak tunarungu lebih bisa menerima informasi apabila pesan itu bisa disampaikan dalam bentuk yang lebih kongkret atau berupa gambar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh temuan peneliti terhadap permasalahan dari hasil observasi di sekolah. Banyaknya guru di sekolah berkebutuhan khusus sulit untuk mengembangkan materi pembelajaran yang komprehensif dan menarik bagi anak berkebutuhan khusus, khususnya anak tunarungu, seperti yang dikatakan oleh Neneng, September 2013 "Mayoritas anak tunarungu di SLBN Cicendo Kota Bandung dalam menerima materi ajar hanya paham pada saat proses pembelajaran saat diajarkan sedangkan pada saat diadakan evaluasi pada pembelajaran selanjutnya anak tunarungu mengalami kesulitan bahkan lupa dengan materi yang sudah diajarkan apalagi

Silvie Rizki Megawati , 2015

PENGARUH MEDIA PERMAINAN MONOPOLI TERHADAP PEMAHAMAN PELAJARAN IPS UNTUK ANAK TUNARUNGU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

materi yang bersifat hapalan seperti mata pelajaran IPS”. Keadaan ini dibuktikan dengan hasil pengamatan di dalam kelas saat peneliti mengevaluasi dan berkomunikasi dengan anak tunarungu di kelas tersebut, selain itu ditunjang berdasarkan hasil pengamatan peneliti guru hanya menggunakan media yang ada seperti buku ajar, papan tulis, dan LKS dengan kurangnya variasi dalam penggunaan media, sedangkan karakteristik anak tunarungu khususnya pada saat pembelajaran harus menyenangkan dan memotivasi anak untuk mau belajar, mulai dari tahapan kongkrit ke abstrak, menggunakan kalimat sederhana, dan anak melakukannya sendiri atau anak terlibat secara langsung.

Pengajaran bagi anak tunarungu diperlukan media untuk meningkatkan pencapaian keberhasilan mengajar, dan menghasilkan siswa yang kreatif, aktif, dan juga mengurangi proses belajar mengajar yang terkesan verbalisme yang berlebihan. Mengingat anak tunarungu mempunyai hambatan dalam memperoleh bahasa atau informasi. Kegiatan belajar siswa perlu dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan tingkat kemampuannya dan kebutuhannya. Seorang guru dituntut untuk menciptakan berbagai bentuk kegiatan dalam mengelola pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat secara optimal mengembangkan kemampuan dirinya dengan berbekal pengalaman yang ditempuh selama melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran harus menciptakan kondisi yang menyenangkan untuk anak. Oleh karena itu pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu yang relevan dengan kondisi kanak-kanak, dimana melalui permainan akan terjalin sejumlah interaksi antara teman sebaya yang ekstensif serta dalam prosesnya tercipta aktivitas yang menyenangkan dengan terlibat langsung didalamnya. Dalam proses terapeutik sebagaimana yang telah diutarakan oleh Dansky dan Silverman (dalam Scheafer, 1993, hlm.7, dalam Delphie, B. 2005, hlm.118) yaitu bahwa ada hubungan erat antara bermain dengan perubahan perilaku. Bermain dengan menggunakan peralatan tertentu dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah secara fleksibel dan pikiran orisinil. Penggunaan permainan alat pembelajaran atau media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan belajar secara optimal.

Berangkat dari masalah tersebut anak tunarungu mengalami hambatan dalam mengabstraksikan sesuatu untuk memahami pembelajaran yang bersifat hapalan, dan itu berdampak pada pemahaman materi pembelajaran IPS yang kebanyakan lebih bersifat hapalan dan teori, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak untuk memahami pembelajaran yang bersifat hapalan supaya lebih mudah diabstraksikan seperti pembelajaran IPS, sehingga anak dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah, bisa terlibat secara langsung, dan dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari, selain itu dalam penerapannya diharapkan lebih efektif dan mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan kondusif untuk anak tunarungu.

Permainan monopoli adalah jenis permainan yang berkaitan dengan aktivitas ekonomi. Dalam permainan ini, pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan melalui satu pelaksanaan sistem ekonomi mainan yang melibatkan uang, bank, dan pembelian. Namun dalam penelitian ini permainan monopoli yang digunakan sebagai media dimodifikasi sehingga disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Penerapan permainan monopoli didalam pembelajaran IPS untuk anak tunarungu diharapkan akan membuat kegiatan pembelajaran semakin menyenangkan dan menunjukkan progres yang positif terhadap pemahaman materi IPS anak tunarungu. Oleh sebab itu, diperlukan adanya suatu penelitian yang lebih lanjut untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman pelajaran IPS untuk anak tunarungu.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman materi pelajaran IPS antara lain:

1. Minat dari anak sangat mempengaruhi proses dan hasil belajar terhadap suatu pemahaman materi atau konsep pembelajaran IPS. Jika seseorang tidak berminat mempelajarinya, maka dia tidak akan berhasil dalam mempelajari hal tersebut.

2. Bakat seorang anak dapat mempengaruhi terhadap pemahaman materi pelajaran IPS, karena belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat akan memperbesar kemungkinan pemahamannya.
3. Kecerdasan anak diperkirakan dapat mempengaruhi pemahaman materi pelajaran IPS dalam berhasil atau tidaknya seseorang menerima materi atau mempelajarinya.
4. Motivasi yang ada dalam diri anak dapat mendorong anak untuk belajar lebih giat dan akan mempengaruhi terhadap pemahaman materi pelajaran IPS.
5. Kemampuan - kemampuan kognitif terutama persepsi, mengingat, dan berpikir sangat besar pengaruhnya terhadap pemahaman materi pelajaran IPS.
6. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman materi pelajaran IPS pada anak.
7. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru dalam pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman materi pelajaran IPS pada anak.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman materi IPS, peneliti akan membatasi masalah hanya pada media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Media pembelajaran untuk pembelajaran IPS sangat banyak dan beragam, namun pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media permainan monopoli. Peneliti juga membatasi materi pelajaran IPS pada pokok bahasan perekonomian masyarakat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Adakah pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman pelajaran IPS pokok bahasan perekonomian masyarakat untuk anak tunarungu di SLBN Cicendo Kota Bandung”?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan monopoli terhadap pemahaman pelajaran IPS pokok bahasan perekonomian masyarakat untuk anak tunarungu kelas IV SD di SLBN Cicendo Kota Bandung

Adapun Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk:

1. Pendidik yaitu sebagai media alternatif yang bisa digunakan ketika menghadapi anak yang tunarungu, dalam hal ini untuk mengatasi pemahaman pelajaran IPS yang bersifat abstrak dan hafalan sehingga menjadi pemahaman yang permanen.
2. Lembaga yaitu menjadi suatu sarana yang bisa digunakan di lembaga, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, dan kebutuhan anak khususnya anak tunarungu dapat terpenuhi.
3. Peneliti selanjutnya yaitu dapat dijadikan patokan untuk meneliti hal yang baru dengan subjek yang berbeda.